



© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., LTD.
DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5

SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

810-0272-56

Dreamcast™



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

CAPCOM

MANUAL



EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6.5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

GETTING STARTED

This GD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this GD-Rom on any other CD player - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System Instruction manual. Plug in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast GD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a GD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast GD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

Important: Your Dreamcast GD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast GD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the GD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

CAPCOM

A Special Message from CAPCOM ENTERTAINMENT

Thank you for selecting RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS for your Sega Dreamcast. We at CAPCOM ENTERTAINMENT are proud to bring you this new addition to your video game library. CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94086 © CAPCOM CO., LTD. 1999, 2000 ALL RIGHTS RESERVED. © CAPCOM U.S.A. INC. 1999, 2000 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. RESIDENT EVIL and CAPCOM EDGE are trademarks of CAPCOM CO., LTD.



Virgin Interactive Entertainment (Europe)
Limited 74A Charlotte Street,
London W1T 4QN

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Visit us at www.vie.com

CONTENTS

TRAPPED!	2
NEW FEATURES	3
DREAMCAST™	4
CONTROLS	6
PROLOGUE	8
CHARACTERS	10
GETTING STARTED	12
GAME CONFIG	13
PLAYER ACTIONS	14
STATUS SCREEN	16
ITEMS	17
MAP/FILE	21
SAVING	22
LIVE SELECTION	23
PARTNER	24
RANK	25
CAN'T WIN? TRY THIS	26
TECHNICAL SUPPORT	27

TRAPPED!

It all began as an ordinary day in September. An ordinary day in Raccoon City, a city controlled by Umbrella Corporation.

No one dared to oppose Umbrella, and that lack of strength would ultimately lead to the city's destruction.

If only they had the courage to fight...

Once the wheels of justice began to turn, nothing could stop them — nothing! But it may already be too late.

Now it's Raccoon City's last chance and my last chance...

My last escape...



NEW FEATURES

PLAYER ACTIONS (see pages 14-15)

- Draw weapon —press the Right Trigger.
- Dodge —press the Right Trigger the moment the enemy attacks you. (You cannot dodge when you are severely injured.)
- Quick 180° turn —press the Directional Button Analog Thumb Pad A + the A Button.
- Climb/descend stairs —Press the Directional Button Analog Thumb Pad F /A near stairs.

MIXING AMMO (see page 20)

Create bullets for the Handgun, Shotgun, Magnum and Grenade Launcher by mixing items.

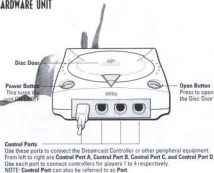
MAP (see page 21)

Zoom and unzoom outdoor maps by pressing the X Button. Change maps by pressing the Y Button.

LIVE SELECTION (see page 23)

When your character faces a perilous situation, a special event called Live Selection happens. Your choice affects how your character deals with the danger.

DREAMCAST HARDWARE UNIT



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS, use Control Port A.

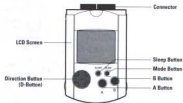
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS is a 1 player game. Before turning the Dreamcast power ON, connect the Dreamcast controller or other peripheral equipment into the control ports.

VISUAL MEMORY (VM)

To save option settings and high score data, insert a Visual Memory (VM) into Expansion Slot 1 of the controller in Control Port A BEFORE turning on the Dreamcast.

Note: While saving game data, never turn OFF the Dreamcast power, remove the memory card or disconnect the controller.

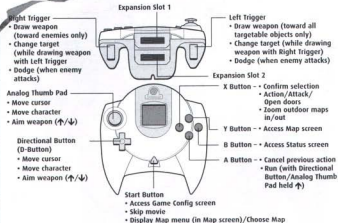
VISUAL MEMORY (VM)



CONTROLS

DREAMCAST CONTROLLER

- **RESIDENT EVIL 3 NEMESIS** is a 1 player game. Connect controllers or other peripheral equipment before turning on the Dreamcast.
- Never touch the Analog Thumb Pad or Left/Right Triggers while turning the Dreamcast power ON. Doing so may disrupt the controller initialization procedure and result in malfunction. If the Analog Thumb Pad or Left/Right Triggers are accidentally moved while turning the Dreamcast power ON, immediately turn the power OFF and then ON again, making sure not to touch the controller.
- To return to the Title screen at any point during game play, simultaneously press and hold the A,B,X,Y and Start Buttons. This will cause the Dreamcast to soft-reset the software and display the Title screen.
- You can change the default button assignments. See page 13.



DREAMCAST VIBRATION PACK™

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS supports the Vibration Pack peripheral. When inserted into the Expansion Slot of a Dreamcast controller or compatible peripheral equipment, the Vibration Pack provides a vibration effect that can considerably enhance the game play experience.



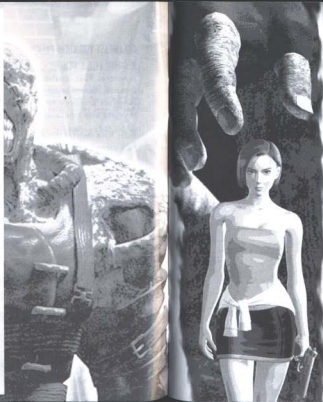
Note: When inserted into Expansion Slot 1 of the Dreamcast controller, the Vibration Pack connects, but does not lock. If the controller is jarred, the Vibration Pack may fall out during game play or otherwise inhibit game operation.

A month and a half have passed since the incident ...

September has come to Raccoon City, a small industrial city in the American Midwest. People are starting to forget the chaos at the mansion as their everyday lives return to normal.

The bizarre incident that occurred in the Arclay Mountains, the destruction of the special taskforce S.T.A.R.S., Umbrella corporation's secret biological weapons laboratory hidden in an old mansion, the power of T-Virus that turns humans and animals into horrible monsters ... how could it all happen here?

People could not believe the survivors' reports. Stories of their incredible experiences and of strange biological weapons and zombies were beyond the townfolks' imagination. The surviving S.T.A.R.S. team members headed to Europe even before the town heard the full details of what had happened.



They hoped it was all over. But then it happened again. Suddenly, a series of inexplicable murders occurred and a strange disease began invading neighborhoods.

T-Virus was flowing into the city ...

The invisible plague snuck up silently and turned the unsuspecting citizens into monsters.

People cursed their foolishness. But the nightmare had already begun ...

The future was out of their control.

Raccoon City was on the brink of collapse ...

JILL VALENTINE

Age/23 Blood type/B

Height/5ft 4in Weight/108lb

Jill is a member of S.T.A.R.S., a special taskforce in the Raccoon City Police Department. She is a specialist in disarming explosive traps. With her experience training in the U.S. Delta Force, she is one of the survivors of the original incident that occurred in the Arclay Mountains. Cheerful and independent, Jill has a strong sense of justice. Though she has a healthy emotional side, she is a talented woman with strong will and excellent judgment.



S.T.A.R.S.

Special Tactics and Rescue Service

S.T.A.R.S. was founded under the jurisdiction of the Raccoon City Police Department to deal with increasing terrorism and crime.

CARLOS OLIVEIRA

Age/21 Blood type/O

Height/5ft 9in Weight/183lb

Carlos is from South America. His exact nationality is unknown but he carries Indian blood. He is a U.B.C.S. soldier, in charge of heavy firearms, security and mission back-up. He is also responsible for weapons maintenance. At first sight he may appear inexperienced and immature. He is actually warm-hearted, with a strong sense of right and wrong.

U.B.C.S.

Umbrella Biohazard Countermeasure Service

Formed separately from Umbrella's special taskforce, U.B.C.S. is a rescue force comprised mainly of war criminals and exiled soldiers. Though the team has a high mortality rate, it has been very successful in crucial rescue missions.



NEW GAME

Select **NEW GAME** from the Main Menu. Then choose a difficulty level: **HARD MODE** is a more difficult challenge than **EASY MODE**. Then select the character costume you want to use.

LOAD GAME

Select **LOAD GAME** if you have a previously saved game on a Visual Memory (VM) and want to resume play. See page 22, *Saving*, for more details.

THE MERCENARIES

Get to your final destination within a time limit. You acquire points if you defeat an enemy. Additionally, you acquire more points if you get to your final destination faster. You can purchase weapons with the points and use them when you start a **NEW GAME** (the weapons are stored in the Item Box).

EPILOGUE

Every time you complete the game, a new epilogue of a character in the **RESIDENT EVIL** series appears.

GAME OVER

Your character takes damage when attacked. As she/he weakens, her/his motions begin to show the strain. You can check your character's damage on the Status screen. When the character takes too much damage, she/he is defeated and the game ends. If your partner character dies, it is Game Over as well. See page 24, *Partner*, for more details.



Select **GAME CONFIG** from the Main Menu. Press the X Button on selected options to access their submenus.

- **Button Config** – Choose from six control settings.
- **Vibration** – Turn the vibration function on or off. An optional Jump Pack is required to use this option.
- **Sound** – Switch between Stereo and Monaural, and adjust the volume of background music and sound effects.
- **Monitor Tuning** – Adjust the brightness of your TV monitor.
- **Quit** – End the game and return to the Main Menu.

You can also get to the Game Config menu during play by pressing the Start Button.



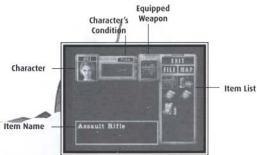
BASIC ACTIONS

- **Use Weapon** – Hold the Right Trigger to draw your weapon, then press X Button to activate it. You can aim up or down by pressing the Directional Button/Analog Thumb Pad $\uparrow/\downarrow$.
- **Push Object** – Some items can be moved by pushing them. Face the item you want to move and hold the Directional Button/Analog Thumb Pad $\uparrow$. If the object cannot be moved, your character will not try to push it.
- **Get On/Off Object** – You can get on/off some objects. Face the object and press the X Button. If you cannot get on/off the object, your character will not try to do it.
- **Climb/Descend Stairs** – Press the Directional Button/Analog Thumb Pad $\uparrow/\downarrow$ near the stairs.

**ADVANCED ACTIONS**

- **Dodge** – Press the Left or Right Trigger, or press the X Button while holding either trigger the moment your character gets attacked. Your character cannot dodge when severely injured. In EASY MODE, the dodge action is activated more easily.
- **Escape** – When an enemy grabs your character or your character is falling down, you can escape more quickly by rapidly pressing the Directional Button and other buttons.
- **Quick 180° Turn** – Press the Directional Button/Analog Thumb Pad $\downarrow$ + the A Button.
- **Attack Objects** – In some rooms, certain objects can be used to attack enemies by shooting at the objects. A drum is one example. Press the Left Trigger to locate Attack Objects in the scene.





Press the B Button during game play to display the Status screen. This screen shows your character's condition and items she is carrying. Use the Directional Button/Analog Thumb Pad to highlight an item or function, then press the X Button to activate the options. To exit the Status screen, press the A Button or highlight EXIT and press the X Button.

Continue reading for information on using the Item Commands (USE, COMBN, CHECK, AUTO) and the Game Commands (FILE, MAP, EXIT).

USE ITEM

After highlighting the item you want to use, press the X Button. You then have three options in the command window. Select USE to use the item. Some items take effect only when you use them in certain places.

EQUIP WEAPON

To equip a weapon, highlight the weapon, press the X Button, then choose EQUIP. You must equip a weapon before you can use it. You can equip only one weapon at a time.

CHECK ITEM

Use this option to examine an item or weapon you have acquired. Highlight the item, then select CHECK to see further information about it. Try to check every item so you can find helpful information.



Switch between AUTO and MANUAL control of your weapon.

ITEM BOX

You will notice that your character can only carry a limited number of items at a time. In order to carry the items you need at a certain time, you can store other items in an item box. Those are located in various places throughout the game. Stand in front of the item box and press the X Button. The Item Select screen will appear.

- You can exchange items, store items or take items out of the box. Highlight an item, then press the X Button.
- You can store up to 64 items in an item box.
- You cannot lose items, except for ammo.



COMBINE ITEMS

Some items, particularly weapons, have a different effect when combined with other items. When reloading a gun, select the appropriate ammunition, then select COMBN from the command window. Use the Directional Button/Analog Thumb Pad to move the cursor onto the gun you're reloading and press the X Button. Try combining other items to discover new effects.

Examples of Combining

- Handgun + Handgun Bullets -
You can load ammo.
- Green Herb + Red Herb -
You can mix herbs. Green Herb + Red Herb has the effect of completely restoring your character's vitality. Herbs have various effects, depending on the combination.

MIXING AMMO

You can create ammo for the Handgun, Shotgun, Magnum and Grenade Launcher by mixing Gun Powder + Reload Tool.

- Gun Powder A + Reload Tool = Handgun Bullets
- Gun Powder B + Reload Tool = Shotgun Bullets

You can also create more powerful Gun Powder by mixing different Gun Powders.

- Gun Powder A + Gun Powder B = Gun Powder C
- Gun Powder C + Reload Tool = Grenade Bullets

Hints:

- Grenade Bullets can be mixed with Gun Powder.
- As you create bullets, your skill will improve, making you able to create even more bullets.
- With certain combinations, you can create very powerful bullets.

MAP/FILE

You can acquire maps and files during game play, and look at them on the Status screen.

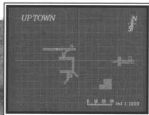
MAP

Select this option to view the rooms and areas you have visited. On outdoor maps, you can zoom the view in and out by pressing the X Button. You can also move the map with the Directional button/Analog Thumb Pad. Press the Start Button to choose from other maps you have acquired.

- You can also get to the Map screen by pressing the Y Button during play.

FILE

As you explore, you will discover notes, messages or other information that will automatically be filed in your character's notebook. Select FILE to view the contents of messages filed. Hints may develop from these notes.



To save game data, you must place an ink ribbon into a typewriter. Ink ribbons can be found in various places through-out the game. Once you find a ribbon, stand in front of the typewriter and press the X Button. You will be asked if you want to save your progress. Choose YES or NO.



Note: You will need to find an ink ribbon each time you want to save, so use your ink ribbons wisely.

- To save game data, you must be using an optional Visual Memory (VM).
- Saving game data uses 12 blocks on the VM.
- Do not remove a VM while saving/loading. Doing so may destroy the saved game data.



In-game events called Live Selection will occur when your character faces dangerous situations. When a Live Selection begins, you'll have the opportunity to make a choice. Your selection will turn the story in a new direction.

- When a Live Selection occurs, a screen appears. Make your choice promptly by selecting with the Directional Button/ Analog Thumb Pad and pressing the X Button.
- If you don't make a choice fast enough, you may be left in a more dangerous situation!



CHANGE CHARACTERS

During game play, you may need a partner character's help. When you actually control a partner character, the Status screen will change accordingly. The basic controls are the same as for your main character.

MOVE WITH A PARTNER CHARACTER

During game play, you may be in a situation where your character moves together with a partner character. In this case, if the partner character dies, the game ends.



If you complete the game, the Ranking Screen appears. Your ranking is determined by various conditions.

- Time – Shows your total play time.
- Number of Saves – Show how many times you saved during the game.
- Grade – Shows your grade.



26 CAN'T WIN? TRY THIS

TROUBLE DEFEATING YOUR ENEMIES?

- Learn to use your weapons efficiently. Each weapon is best suited to destroying a different type of monster or zombie. Figure out which weapon you need, then put it to use. (Be sure to equip weapons **BEFORE** a fight!) Hint: When a zombie dies completely, blood will spread on the floor.
- Look for Attack Objects, such as drums, to help defeat your enemies.
- Use Dodge and Quick Turn to take less damage.
- Nothing works? Then run!

CAN'T HEAL YOUR CHARACTER?

- Search the background for Herbs and First Aid Spray. Don't give up. You can't win if your character is too weak to fight.

CAN'T SOLVE PUZZLES?

- When you come to a new scene, search for files and memos that may contain clues. For more hints, call the CAPCOM EDGE HINT LINE at 1-900-976-EDGE.



TECHNICAL SUPPORT:

Thank you for purchasing **Resident Evil 3**. If you are experiencing difficulties with this title, please take advantage of the following product support. Please note that all our operators only speak English and that we are unable to give gameplay hints through our Technical Support number. Our Technical support lines are open between the hours of 10am and 5pm.

Technical Support : 0207 551 4266
Fax : 0207 551 4267
WorldWide Web : <http://www.vie.co.uk>
Address : Customer Services Department
Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
74a Charlotte Street
London
W1T 4QN

In the unlikely event of a software fault please return the complete package, with your receipt, to the original place of purchase and request a replacement.

If you do need to telephone us, please provide us with as much information as possible concerning your system. When contacting us by post, ensure you include the Title & Version of the game, a detailed description of the problem you are experiencing and the exact type of hardware that you are using.

When sending us a fax, please remember to leave your fax machine switched on and ready to receive.

If you are using a Telephone/Fax system please make sure that the Fax connection is enabled. Ensure to include your name, a return Fax number with the area code and a Voice number so we can contact you if we experience problems when trying to Fax you back.

COPYING PROHIBITED

This software product and the manual are copyrighted and all rights are reserved by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd and are protected by the copyright laws that pertain to computer software. You may not copy the software except that you may make a single copy for backup purposes only. You may not loan, sell, rent, lease, give, sub-license, or otherwise transfer the software (or any copy) unless expressly permitted to do so by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. You may not modify, adapt, translate, create derivative works, decompile, disassemble, or otherwise reverse engineer or derive source code from, all or any portion of the software or anything incorporated therein or permit any third party to do so.

NOTICE

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd reserves the right to make modifications or improvements to the product described in this manual at any time and without notice.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi o permettere ai vostri figli di utilizzarlo. Tutti i minorenni dovrebbero essere comunque assistiti da un adulto responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparecchio. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dallo schermo del televisore, utilizzando l'intera lunghezza dei cavi della Console.
- Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco.
- Accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

COME INIZIARE

Questo GD-ROM può essere usato esclusivamente con il Dreamcast System. Non tentate di usare il GD-ROM su lettori CD di diverso tipo - in caso contrario si rischia di danneggiare cuffie e diffusori audio.

1. Impostare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di istruzioni con il vostro Dreamcast System. Inserire il Controller 1. In presenza di 2-4 giocatori, inserire anche i Controller 2-4.
2. Inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'apposita rientranza all'interno del vano disco per CD, con il lato etichettato rivolto verso l'alto. Ora chiudere il coperchio vano disco.
3. Premere il Tasto Power (Alimentazione) per caricare il gioco. Il gioco prende il via dopo la schermata con il logo Dreamcast. Se sullo schermo non appare nulla, spegnere il sistema e controllare di averlo predisposto correttamente.
4. Se desiderate fermare un gioco in fase di svolgimento, oppure se il gioco finisce e voi volete ricominciare, premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) per tornare alla schermata col titolo del gioco. Premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) ancora una volta per tornare al pannello di controllo di Dreamcast.
5. Se accendete la corrente senza inserire il GD, su schermo appare il pannello di controllo di Dreamcast. Se desiderate iniziare un gioco, inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'unità. Ora il gioco si carica in modo automatico.

Importante: Il vostro GD-ROM Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenere il disco sempre pulito e maneggiarlo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, estrarre il disco e passarlo attentamente con un panno, partendo dal centro e proseguendo in linea retta verso i bordi.

COME MANEGGIARE IL GD-ROM DI DREAMCAST

- Il GD-ROM di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso sul Dreamcast System.
- Cercate di non sporcare né graffiare la superficie del GD-ROM.
- Non lasciare il disco esposto alla luce diretta del sole o vicino ad un termosifone o ad altre sorgenti di calore.

CAPCOM

Un messaggio speciale di
CAPCOM ENTERTAINMENT.

Grazie per aver scelto **RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS** per il tuo Dreamcast. Noi di CAPCOM ENTERTAINMENT siamo fieri di aggiungere questo titolo alla tua collezione di videogiochi.

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA
94086

© CAPCOM CO., LTD. 1999, 2000 TUTTI I DIRITTI RISERVATI. © CAPCOM USA INC. 1999, 2000 TUTTI I DIRITTI RISERVATI. CAPCOM e il logo CAPCOM sono marchi registrati di CAPCOM CO., LTD. RESIDENT EVIL e CAPCOM EDGE sono marchi registrati di CAPCOM CO., LTD.

Visita il nostro sito www.capcom.com



Virgin è un marchio registrato di Virgin Enterprises Ltd. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Visita il nostro sito www.vie.com

SOMMARIO

29

INTRAPPOLATO!	30
NUOVE CARATTERISTICHE	31
DREAMCAST™	32
CONTROLLI	34
PROLOGO	36
PERSONAGGI	38
PER INIZIARE	40
SCHERMATA GAME CONFIG (CONFIGURAZIONE GIOCO)	41
AZIONI DEI PERSONAGGI	42
SCHERMATA STATUS (STATO)	44
OGGETTI	45
MAP (MAPPA) / FILE (ARCHIVIO)	49
SALVATAGGIO	50
LIVE SELECTION (SCELTA IN TEMPO REALE)	51
COMPAGNO	52
PUNTEGGIO	53
NON RIESCI A VINCERE? PROVA QUESTO	54
MANUALE DI SOPRAVVIVENZA	56

Tutto ha avuto inizio in una tranquilla giornata di settembre; un giorno come tanti altri a Raccoon City, una piccola cittadina che vive all'ombra della potente Umbrella Corporation.

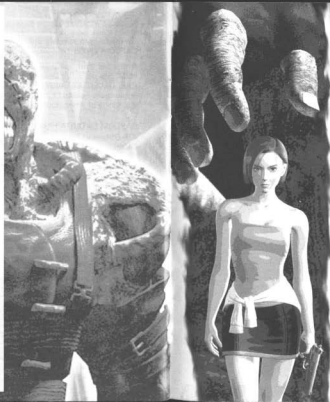
Nessuno in città ha avuto il coraggio e l'autorità necessari per opporsi al valore di questa potente industria e questo fatto, alla fine, potrebbe condurre alla rovina dell'intero centro abitato.

Se solo avessero la forza di provare a reagire e a lottare...

Quando la ruota della giustizia si mette in moto, niente è più in grado di arrestarla, niente! Ma forse è già troppo tardi.

Questa è l'ultima possibilità di Raccoon City ed è anche la mia unica possibilità...

La mia unica via di fuga...



AZIONI DEI PERSONAGGI (consulta le pagine 42-43)

- Estrarre l'arma - Premi l'azionatore R.
- Schivare gli attacchi - Premi l'azionatore R nell'istante in cui ti attacca il nemico (non puoi schivare l'attacco quando sei gravemente ferito).
- Ruotare velocemente di 180° - Premi il Tasto Direzionale (Tasto D) / Pulsante analogico A + il tasto A.
- Salire / scendere le scale - Premi il Tasto Direzionale (Tasto D) / Pulsante analogico F / A quando ti trovi vicino alle scale.

COMBINARE LE MUNIZIONI (consulta pagina 48)

Puoi creare delle munizioni per pistole, shotgun, magnum e lanciagranate combinando tra loro gli oggetti.

MAPPA (consulta pagina 49)

Ingrandisci e rimpicciolisci le mappe esterne premendo il tasto X. Per cambiare le mappe, premi il tasto Y.

LIVE SELECTION

(scelta in tempo reale, consulta pagina 51)

Quando il tuo personaggio si imbatte in una situazione pericolosa, si verifica uno speciale evento denominato Live Selection (scelta in tempo reale). La tua mossa influenzerà il modo in cui il personaggio affronterà il pericolo.

CONSOLE DREAMCAST



Usa queste porte per collegare i controller di Sega Dreamcast o altre periferiche. Da sinistra a destra troverai: la porta di **Controllo A**, la porta di **Controllo B**, la porta di **Controllo C** e la porta di **Controllo D**. Usa ognuna di queste porte per collegare i controller dei giocatori da 1 a 4, rispettivamente.

NOTA: la porta di Controllo viene anche semplicemente chiamata **Porta**.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS, utilizza l'ingresso del controller A.

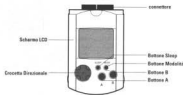
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS è un videogioco per singolo giocatore. Prima di accendere il Dreamcast, collega il controller o altre periferiche di cui disponi agli ingressi dei controller.

VISUAL MEMORY (VM)

Per salvare le impostazioni delle opzioni e i punteggi migliori, inserisci una Visual Memory (VM) nella presa di espansione 1 del controller collegato all'ingresso A PRIMA di accendere la console.

Nota: quando è in corso il salvataggio dei dati, non spegnere mai la console, non rimuovere la Visual Memory (VM) e non disconnettere il controller.

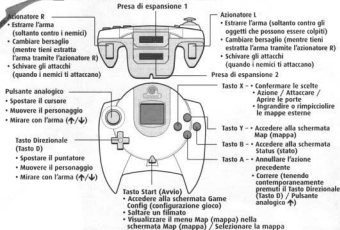
VISUAL MEMORY (VM)



CONTROLLI

CONTROLLER DREAMCAST

- **RESIDENT EVIL 3 NEMESIS** è un videogioco per singolo giocatore. Prima di accendere il Dreamcast, collega il controller o altre periferiche di cui disponi agli ingressi dei controller.
- Quando accendi la console, non toccare il pulsante analogico o gli azionatori L / R, altrimenti la calibrazione degli stessi non verrà eseguita correttamente e potrebbero verificarsi dei malfunzionamenti. Se questi controlli venissero accidentalmente spostati nel momento in cui viene accesa la console, spegnila immediatamente e riaccendila assicurandoti di non toccare i controlli in questione.
- Per ritornare alla schermata principale in ogni momento durante una partita, premi e tieni premuti contemporaneamente i tasti A, B, X, Y e Start (Avvio); in questo modo viene riavviato il videogioco e viene presentata la schermata principale.
- Puoi modificare gli assegnamenti predefiniti dei tasti. Consulta pagina 41



VIBRATION PACK™ DREAMCAST

Questo videogioco supporta la periferica Vibration Pack; quando quest'ultima viene inserita nella presa di espansione di un controller Dreamcast o di una periferica compatibile, il Jump Pack fornisce un effetto di vibrazione che può migliorare sensibilmente l'esperienza di gioco.



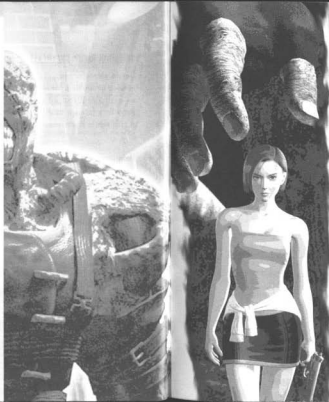
Nota: quando viene inserita nella presa di espansione 1 del controller Dreamcast, il Vibration Pack si collega, ma non si blocca. Se il controller viene urtato, il Vibration Pack può scollegarsi durante il gioco o comprometterlo.

È passato quasi un mese e mezzo dall'incidente:

A Raccoon City, una piccola cittadina industriale del Midwest americano, siamo agli inizi del mese di settembre e la gente sta cominciando a dimenticare i terribili recenti avvenimenti, riprendendo la vita di tutti i giorni.

I bizzarri incidenti che si sono verificati sulle montagne Arclay, la distruzione della squadra speciale S.T.A.R.S., il laboratorio segreto di ricerche sulle armi biologiche della Umbrella Corporation, nascosto in una vecchia magione, e il nefasto T-Virus in grado di trasformare uomini e animali in orribili mostri: chi può credere che tutto ciò si sia verificato in una cittadina come questa?

La gente ormai non crede nemmeno più ai racconti dei sopravvissuti: le storie che parlano delle loro terrificanti esperienze, di strane armi biologiche e di zombie sono semplicemente



incredibili per l'immaginazione degli abitanti. Intanto, i superstiti della squadra speciale S.T.A.R.S. si sono trasferiti in Europa, ancora prima che in città si fossero diffusi tutti i dettagli di ciò che era successo.

Tutti speravano che l'incubo fosse finito, ma il terrore tornò di nuovo. Improvvisamente iniziarono a verificarsi una serie di inspiegabili omicidi, mentre una strana malattia, il T-Virus, si stava diffondendo in città, insinuandosi nelle case. La piaga, senza via di scampo e invisibile, trasformava i tranquilli cittadini in spietati mostri.

La popolazione maledisse la propria dabbenaggine, ma ormai il terrore era iniziato e il futuro non era più controllabile.

Raccoon City era ormai sull'orlo dell'abisso:

JILL VALENTINE

Età: 23 **Gruppo sanguigno:** B
Altezza: 166 cm **Peso:** 49 kg
 Jill è un membro della S.T.A.R.S., unità speciale del Dipartimento di Polizia di Raccoon City, dove presta servizio come specialista nel disinnescare di esplosivi. Grazie alla sua lunga esperienza maturata nella Delta Force, è una delle poche persone sopravvissute all'incidente verificatosi sulle montagne Arclay. Sempre allegra e molto indipendente, Jill è animata da un forte spirito di giustizia. Anche se è solita agire d'istinto, è comunque una donna di eccezionali qualità e dotata di un'ottima capacità di giudizio.

S.T.A.R.S.

L'unità Special Tactics and Rescue Service (Soccorso e Tattiche Speciali) venne fondata dal Dipartimento di Polizia di Raccoon City, per contrastare le minacce terroristiche e la diffusione del crimine.



CARLOS OLIVEIRA

Età: 21 **Gruppo sanguigno:** O
Altezza: 182 cm **Peso:** 83 kg
 Carlos è originario dell'America latina; nessuno sa con precisione quale sia la sua nazionalità, ma la cosa sicura è che nelle sue vene scorre anche sangue indiano. È un membro della squadra U.B.C.S., addetto all'uso delle armi pesanti, alla sicurezza e al supporto diretto in missione, come pure alla manutenzione degli armamenti. A prima vista può sembrare inesperto e immaturo, ma non è così. Si tratta di un uomo dal temperamento caliente, con un forte senso del bene e del male.

U.B.C.S.

Completamente separato dalle forze d'intervento speciali della compagnia, l'Umbrella Biohazard Countermeasure Service (Servizio Contromisure Biologiche Umbrella) è una squadra di specialisti che annovera al suo interno molti criminali di guerra e mercenari. Anche se il tasso di mortalità dei suoi membri è estremamente elevato, l'U.B.C.S. è riuscito a portare a termine con successo numerose missioni di difficoltà estrema.



NEW GAME (NUOVA PARTITA)

Seleziona **NEW GAME** (Nuova partita) dal menu principale; seleziona quindi il livello di difficoltà: la modalità **HARD** (Difficile) è più impegnativa rispetto alla modalità **EASY** (Facile). Infine scegli il personaggio che desideri.

LOAD GAME (CARICA PARTITA)

Seleziona questa opzione se hai precedentemente salvato su una Visual Memory (VM) una partita che desideri riprendere. Consulta la sezione Salvataggio a pagina 50 per ulteriori dettagli.

THE MERCENARIES (I MERCENARI)

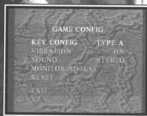
Raggiungi la destinazione finale entro un certo limite di tempo e sconfiggi un nemico per ottenere dei punti; quanto più velocemente raggiungerai la destinazione finale, tanti più punti potrai ottenere. Puoi impiegare i punti ottenuti per acquistare armi che potrai utilizzare in seguito, quando inizierai una nuova partita – le armi vengono conservate nell'Item Box (Scatola degli oggetti).

EPILOGUE (EPILOGO)

Ogni volta che completi una partita, ti viene presentato un differente epilogo di un personaggio della serie di **RESIDENT EVIL**.

GAME OVER

Il tuo personaggio viene ferito ogni volta che viene attaccato. Il giocatore potrebbe essere ferito dopo un attacco nemico. Il movimento del giocatore cambierà a seconda del livello della ferita. Puoi verificare tale livello nella schermata di gioco e nella schermata Status (Stato). Se hai accumulato un certo numero di ferite, morirai e la partita avrà fine. La partita finirà anche quando il tuo alleato muore (consulta la sezione Compagno a pagina 52).



SCHERMATA GAME CONFIG (CONFIGURAZIONE GIOCO) 41

Seleziona l'opzione **GAME CONFIG** (Configurazione gioco) nel menu principale. Premi il tasto X per confermare le opzioni selezionate e accedere ai relativi sottomenu.

- **Button Config** (Configurazione tasti) – Ti permette di scegliere tra sei impostazioni di controlli.
- **Vibration** (Vibrazione) – Ti permette di attivare o disattivare la funzione di vibrazione. È necessario un Jump Pack opzionale per attivare questa opzione.
- **Sound** (Audio) – Ti permette di selezionare tra Stereo e Monaural (Stereo e Mono) e di regolare il volume della musica di sottofondo e degli effetti speciali.
- **Monitor Tuning** (Regolazione schermo) – Ti permette di regolare la luminosità del televisore.
- **Quit** (Esci) – Ti permette di ritornare al menu principale.

Inoltre, puoi accedere al menu **GAME CONFIG** (Configurazione gioco) durante una partita premendo il tasto Start (Avvio).

AZIONI DI BASE

- **Utilizzare un'arma** – Tieni premuto l'azionatore R per estrarre la tua arma, quindi premi il tasto X per utilizzarla. Puoi mirare su o giù premendo il Tasto Direzionale (Tasto D) / Pulsante analogico ↑ / ↓
- **Spingere gli oggetti** – Alcuni oggetti possono essere spostati spingendoli. Rivolgiti verso l'oggetto che desideri spostare e tieni premuto il Tasto Direzionale (Tasto D) / Pulsante analogico ↑. Se un oggetto non può venire spostato, il tuo personaggio non proverà a spingerlo.
- **Recuperare / Disfarsi di un oggetto** – Puoi recuperare o disfarti di alcuni oggetti, rivolgendoti verso questi ultimi. Se non puoi recuperare o disfarti di un oggetto, il tuo personaggio non proverà a farlo.
- **Salire / Scendere le scale** – Premi il Tasto Direzionale (Tasto D) / Pulsante analogico ↑ / ↓ quando ti trovi vicino alle scale.



AZIONI AVANZATE

- **Schivare gli attacchi** – Premi l'azionatore L o R oppure premi il tasto X cercando di individuare l'istante in cui il tuo personaggio viene attaccato; quest'ultimo non può tuttavia schivare un attacco quando è seriamente ferito. Nella modalità EASY (Facile), l'azione di schivare gli attacchi viene attivata con maggiore facilità.
- **Fuga** – Quando un nemico intrappola il tuo personaggio oppure quest'ultimo sta per cadere al suolo, puoi scappare più velocemente premendo rapidamente il Tasto Direzionale (Tasto D) e altri tasti.
- **Ruotare velocemente di 180°** – Premi il Tasto Direzionale (Tasto D) / Pulsante analogico A + il tasto A.
- **Attaccare con gli oggetti** – In alcune stanze, alcuni oggetti possono essere lanciati contro i nemici, come, ad esempio, i bidoni. Premi l'azionatore L per localizzare gli oggetti con cui puoi attaccare i presenti nella scena.





Premi il tasto B durante il gioco per visualizzare la schermata Status (Stato), in cui vengono mostrate le condizioni del personaggio e gli oggetti trasportati da quest'ultimo. Utilizza il Tasto Direzionale (Tasto D) / Pulsante analogico per evidenziare un oggetto o una funzione, quindi premi il tasto X per attivare le opzioni. Per uscire dalla schermata Status (Stato), premi il tasto A oppure evidenzia EXIT (Esci) e premi il tasto X.

Continua a leggere per ulteriori informazioni in merito all'utilizzo dei comandi per gli oggetti USE (Utilizza), COMBN (Combina), CHEC (Esamina), AUTO e i comandi di gioco FILE (Archivio), MAP (Mappa), EXIT (Esci).

UTILIZZARE GLI OGGETTI

Dopo aver evidenziato l'oggetto che intendi utilizzare, premi il tasto X. Potrai quindi scegliere tra tre opzioni nella finestra dei comandi: seleziona l'opzione USE (Utilizza) per usare l'oggetto. Alcuni di questi sono efficaci soltanto quando li impieghi in determinati luoghi.

DOTARSI DELLE ARMI

Per dotarti di un'arma, evidenzia quella che desideri, premi il tasto X e quindi seleziona EQUIP (Equipaggia). Devi dotarti di un'arma prima di poterla utilizzare e puoi dotarti di una sola arma per volta.

ESAMINARE GLI OGGETTI

Seleziona questa opzione per esaminare un oggetto o un'arma che hai recuperato. Evidenzia l'oggetto e quindi seleziona l'opzione CHEC (Esamina) per ottenere ulteriori dettagli in merito a esso. Prova a esaminare tutti gli oggetti per scovare utili informazioni.



Seleziona tra **AUTO** (Mira automatica) e **MANUAL** (Mira manuale) per controllare la tua arma.

SCATOLA DEGLI OGGETTI

Come potrai notare, il tuo personaggio può trasportare soltanto un limitato numero di oggetti per volta. Mentre trasporti gli oggetti di cui necessiti in un certo momento, puoi conservare gli altri nell'apposita scatola. Queste sono dislocate in vari posti nel gioco; rivolgiti verso uno di questi oggetti e premi il tasto X. Apparirà la schermata Item Select (Selezione oggetti).

- Puoi scambiare, conservare o recuperare oggetti dalla scatola. Evidenzia un oggetto, quindi premi il tasto X.
- Puoi conservare fino a 64 oggetti in una scatola degli oggetti.
- Non puoi disfarti degli oggetti, fatta eccezione per le munizioni.



COMBINARE FRA LORO GLI OGGETTI

Alcuni oggetti, in particolar modo le armi, hanno delle particolarità speciali quando vengono combinati con altri. Quando ricarichi un'arma, seleziona le munizioni appropriate, quindi seleziona l'opzione **COMBN** (Combina) dalla finestra dei comandi. Utilizza il Tasto Direzionale (Tasto D) oppure il pulsante analogico per spostare il puntatore sull'arma mentre ricarichi quest'ultima e premi il tasto X. Prova a fare diversi esperimenti per scoprire nuove possibilità.

Esempi di combinazioni

- Pistola + Proiettili per pistola - Ricarica l'arma.
- Erba verde + Erba rossa - Crea una miscela di erbe. Erba verde + Erba rossa riporta al massimo la vitalità del tuo personaggio. Gli effetti delle erbe sono molto diversi a seconda della combinazione.

CREARE DELLE MUNIZIONI

Puoi creare delle munizioni per pistole, shotgun, magnum e lanciagranate miscelando polveri da sparo.

Puoi ottenere munizioni combinando le polveri da sparo con i caricatori.

- Polvere da sparo A + Caricatore = Proiettili per pistola
- Polvere da sparo B + Caricatore = Proiettili per shotgun

Combinazioni tra polveri diverse possono creare potenti polveri da sparo.

- Polvere da sparo A + Polvere da sparo B = Polvere da sparo C
- Polvere da sparo C + Caricatore = Granate

Nota: puoi miscelare le granate con la polvere da sparo. Quando crei delle munizioni la tua abilità migliora, permettendoti di crearne di nuove.

Suggerimenti:

- Le granate possono essere combinate con le polveri da sparo.
- Quando ottieni dei proiettili, le tue capacità miglioreranno permettendoti di ottenere ulteriori proiettili.
- Con alcune combinazioni, puoi ottenere dei proiettili molto potenti.

MAP (MAPPA) / FILE (ARCHIVIO)

Puoi ottenere mappe e raccogliere informazioni nel tuo archivio durante il gioco e consultarli nella schermata Status (Stato).

MAP (MAPPA)

Seleziona questa opzione per visualizzare le stanze e le aree che hai visitato. Sulle mappe esterne, puoi ingrandire e rimpicciolire la vista premendo il tasto X. Puoi inoltre spostare la mappa con il Tasto Direzionale (tasto D) / Pulsante analogico. Premi il tasto Start (Avvio) per selezionare le altre mappe che hai recuperato.

- Puoi inoltre accedere alla schermata Map (Mappa) premendo il tasto Y durante il gioco.

FILE (ARCHIVIO)

Durante il gioco, troverai delle note, messaggi e altre informazioni che verranno automaticamente archiviate nel taccuino del tuo personaggio. Seleziona l'opzione FILE (Archivio) per visualizzare il contenuto dei messaggi archiviati. In queste note potrebbero essere celati dei suggerimenti.



Per salvare le partite, devi collocare un nastro d'inchiostro in una macchina per scrivere. I nastri d'inchiostro



possono essere recuperati in diversi posti nel gioco. Una volta trovato un nastro d'inchiostro, rivolgiti verso la macchina per scrivere e premi il tasto X. Ti verrà richiesto se desideri salvare i tuoi progressi; seleziona l'opzione YES (Sì) oppure NO.

Nota: dovrai procurarti un nastro d'inchiostro ogni volta che desideri salvare, quindi utilizza i nastri d'inchiostro intelligentemente.

- Per salvare le partite, devi disporre di una Visual Memory (VM) opzionale.
- Il salvataggio delle partite richiede 12 blocchi di memoria libera sulla Visual Memory (VM).
- Non rimuovere una Visual Memory (VM) mentre stai caricando o salvando una partita, poiché potresti perdere i dati memorizzati.



LIVE SELECTION (SCELTA IN TEMPO REALE)

Durante il gioco si verificheranno degli eventi denominati Live Selection; in particolare quando il tuo personaggio si imbatte in situazioni pericolose; in queste situazioni, avrai l'opportunità di effettuare una scelta che influenzerà il progresso della storia.

- Quando si verifica un evento Live Selection, appare una schermata. Effettua la tua scelta utilizzando il Tasto Direzionale (Tasto D) / Pulsante analogico e il tasto X.
- Se non effettui una scelta abbastanza rapidamente, finirai in una situazione ancora più pericolosa!



CAMBIARE PERSONAGGIO

Durante il gioco potresti avere bisogno dell'aiuto di un compagno. Ogni volta che ne stai controllando uno, la schermata Status (Stato) cambia di conseguenza. I comandi di base, invece, rimangono identici a quelli utilizzati per il personaggio principale.

MUOVERSI CON UN COMPAGNO

In alcune situazioni ti capiterà di dover muovere il tuo personaggio insieme a un partner. In questi casi, la morte del partner provoca la fine istantanea del gioco.



Se completi il gioco, appare la schermata Ranking (Punteggio). Il tuo punteggio viene determinato da diverse condizioni.

- Time (Tempo) – Mostra il tempo totale di gioco.
- Number of Saves (Numero di salvataggi) – Mostra il numero di salvataggi che hai effettuato durante il gioco.
- Grade (Grado) – Mostra il tuo grado.

NON RIESCI A SCONFIGGERE I TUOI NEMICI?

- Impara a utilizzare le tue armi efficientemente. Ciascuna arma è calibrata in modo da poter abbattere un differente tipo di mostro o di zombie. Individua l'arma più adatta alle tue necessità, quindi utilizzala (assicurati di dotarti delle armi prima di un combattimento). Consiglio: per essere certi che uno zombie sia definitivamente morto, prestate attenzione all'eventuale sangue sparso a terra.
- Cerca gli oggetti, come, ad esempio, i bidoni che puoi utilizzare per attaccare i nemici.
- Schiva gli attacchi e ruota velocemente di 180° per ricevere minori ferite.
- Non va bene nulla? Allora corri!

NON RIESCI A CURARE IL TUO PERSONAGGIO?

- Cerca delle erbe o degli spray di pronto soccorso. Non puoi vincere se il tuo personaggio è troppo debole per combattere.



MANUALE DI SOPRAVVIVENZA

Caratteristiche delle armi

Ogni arma può essere aggiornata e può utilizzare diversi tipi di proiettili.

- **PISTOLA** Il danno causato è relativamente lieve, ma è facile da maneggiare.
- **FUCILE** Il danno inferto è considerevole, ma causa un potente rinculo.

Combattimento

Ogni arma dispone di un dispositivo automatico di puntamento: quando ti muovi con un'arma estratta, puoi effettuare più rapidamente i tuoi attacchi. L'attacco di un nemico può farti cadere l'arma dalle mani: qualora dovesse accadere, raccoglila prontamente.

Fuga

Effettuando una rotazione di 180° (i tasti predefiniti sono il Tasto Direzionale (Tasto D) su / giù e il tasto B premuti contemporaneamente), puoi voltarti rapidamente per evitare l'attacco di un mostro nemico. Talvolta, puoi usare alcuni oggetti per fermarlo. Presta sempre la massima attenzione, dal momento che alcuni dinosauri sono in grado di aprire le porte!

Enigmi

Potrai spostare determinati oggetti (scaffali, scatole, ecc.) spingendoli. È un ottimo modo per trovare oggetti molto utili. Controlla cartelle e oggetti per trovare interessanti suggerimenti: esamina tutto minuziosamente.

Combina

Crea dardi anestetici e Medi-Kit mischiando determinati oggetti; combina gli oggetti dello stesso tipo per ottenere risultati più apprezzabili. Sfruttando determinate combinazioni, puoi incrementare il numero degli oggetti. Prova diverse combinazioni, per vedere cosa sei in grado di creare!

Prova questo mix: grande dardo anestetico - un colpo paralizza i dinosauri; l'effetto dura più a lungo. Ma ce ne sono molti altri...

Nota che non ti abbiamo rivelato gli oggetti necessari per realizzare questo mix!